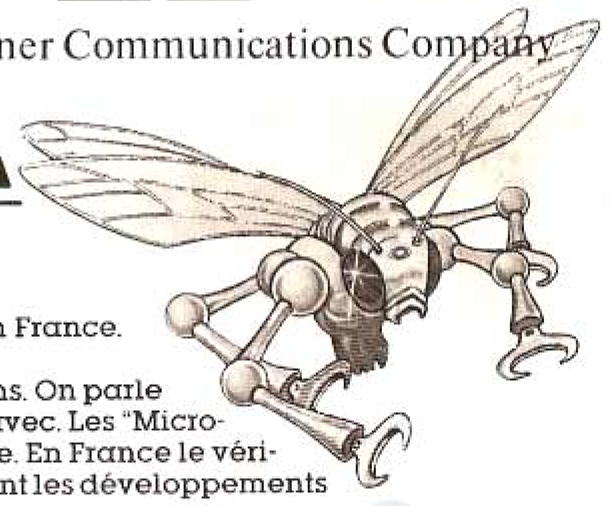
I ♥ news ATARI®

A Warner Communications Company

Le Journal des Fans ATARI N° 003 OCT 1982.



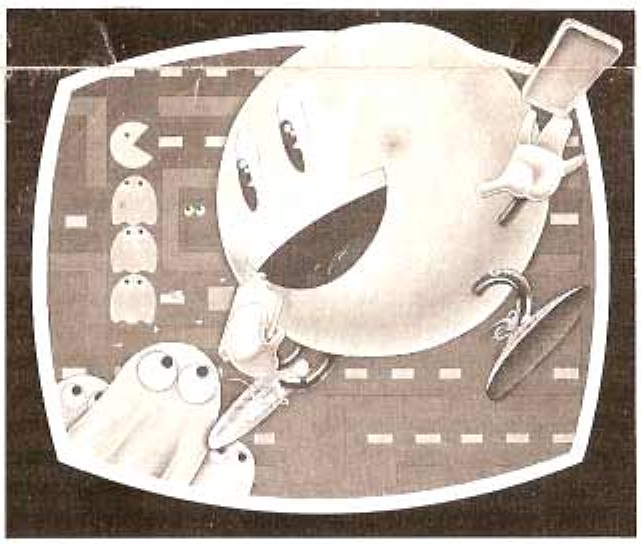
EDITORIAL

Ce troisième numéro d'ATARI NEWS marque l'arrivée imminente des micro-ordinateurs ATARI 400 et 800 en France.
C'est l'événement majeur de cette fin d'année pour ATARI-FRANCE.
Déjà aux Etats-Unis ATARI a déclenché une véritable révolution dans les habitudes de loisirs des américains. On parle même de la génération des ordinateurs. Il y a ceux qui ne les ont pas connus et puis ceux qui grandissent avec. Les "Micro-kids" comme on les baptise outre-Atlantique. Pour eux, le micro-ordinateur fait partie intégrante de leur vie. En France le véritable départ de la micro-informatique domestique aura lieu en 1983. Mais pour vous qui suivez attentivement les développements de l'électronique, il vous faut dès à présent vous préparer.
Le championnat de France et le championnat du monde Pac-Man ont eu un retentissement et un succès prodigieux. 50 000 Français et des centaines de milliers d'Européens et d'étrangers ont joué à Pac-Man cet été. Incontestablement s'il faut élire un homme de l'année 1982 il s'appelle : Pac-Man. Nous vous rendons compte dans ce numéro des grands moments de ce championnat.
Continuez à nous écrire pour nous faire part de votre désir d'ouvrir un club ATARI. Avec l'arrivée des ordinateurs c'est le moment ou jamais de rassembler tous ceux qui se passionnent pour l'informatique.
Dans le prochain numéro d'ATARI NEWS nous publierons la liste des principaux ATARI CLUB afin que vous puissiez vous mettre en contact.
Merci encore pour vos suggestions et nouvelles idées, chacune d'entre elles est prise en compte. A très bientôt.

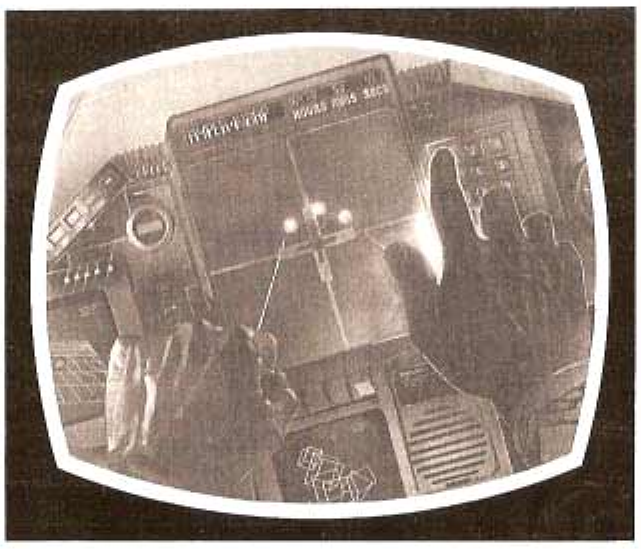
ATARIEMENT VOTRE. LA RÉDACTION.

SOMMAIRE

Championnat PAC-MAN .... page 2



ATARI au SICOB .... page 2
Revue de presse................ page 3
Courrier des lecteurs........... page 3
ATARI en Ardèche.............. page 3
Mots croisés.................... page 3
NOUVEAUTÉS
BERZERK........................ page 4
YARS' REVENGE................ page 4



STAR RAIDERS .... page 4
DEFENDER...................... page 4
Solution des mots croisés ...... page 4

LANCEMENT : ATARI 400 ET 800

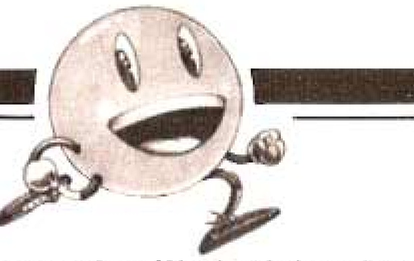
LES MICRO-ORDINATEURS ARRIVENT...

C'est maintenant une question de semaines. Les célèbres micro-ordinateurs ATARI 400 et 800 sont en France. On les a vus au SICOB à Paris. Avant la fin de l'année, ils seront en magasins. Et avec eux, une centaine de nouveaux programmes. ATARI prévoit quelque 2000 programmes d'ici fin 1983 (certains spécifiquement français) dont un grand nombre de jeux, bien entendu. Des jeux qui, grâce aux capacités des microprocesseurs et à l'évolution des technologies, sont beaucoup plus sophistiqués que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à ce jour. Désormais, nous n'aurons plus rien à envier aux Américains qui jouent (et travaillent !) avec leurs ATARI 400 et 800 depuis plusieurs années déjà.

Il suffira de brancher son micro-ordinateur ATARI sur le poste de télévision grâce à la prise Péritélévision (qui équipe tous les téléviseurs fabriqués depuis 1977) pour mettre en fonctionnement l'appareil. L'ATARI 400 et son frère aîné le 800 sont compacts, légers, puissants et performants. Ils ont été conçus pour être utilisés par tous, y compris par ceux qui n'ont jamais touché aux ordinateurs de leur vie. Bien vite, on se rendra compte que le micro-ordinateur est aussi important dans la maison que le poste de télévision, le téléphone ou le réfrigérateur.
A quoi peuvent-ils servir ? "A l'éducation, à la récréation et à la gestion du foyer" répond-on chez ATARI. Grâce à son importante bibliothèque de programmes l'ordinateur ATARI peut vous affranchir de multiples tâches fastidieuses et mécaniques (voir encadré ATARI au SICOB). De nombreux accessoires périphériques telles les interfaces (sorte d'interprète entre la machine et le monde extérieur), le coupleur acoustique pour le téléphone, l'imprimante, le lecteur de disquettes ou le magnétophone, vont vous permettre de faire des choses que vous ne soupçonnez même pas. L'ordinateur se développera en fonction de vos besoins. Souhaitez-vous un compagnon de jeu, un professeur ou un office de renseignements ? L'ordinateur ATARI est prêt à tout. Progressivement, sans vous en rendre compte, lorsque vous jouerez avec votre micro-ordinateur, vous allez vous initier à l'informatique. Et l'informatique, c'est un monde passionnant, grisant et envoûtant auquel on ne peut plus échapper. Pensez donc que vous pourrez "fabriquer" vous-même votre propre programme de jeu...

Comment reconnaît-on les ATARI 400 et 800 ? C'est simple. Ouvrez l'œil (et le bon !). Ils ont la meilleure restitution couleur de l'image et les meilleures capacités sonores des micro-ordinateurs dans la même gamme de prix.

EXCLUSIF



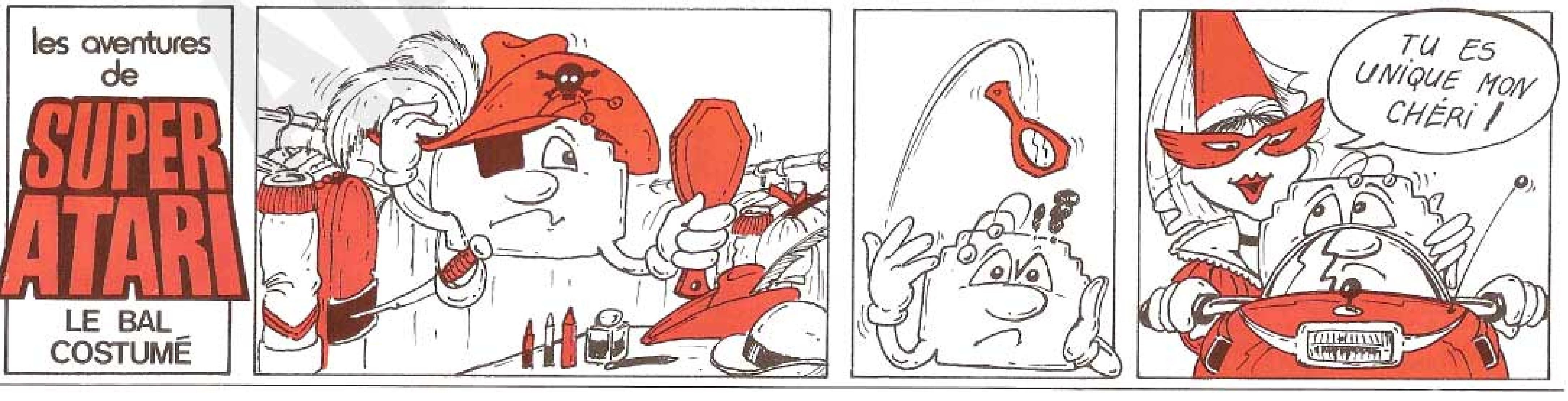
CHAMPIONNAT PAC-MAN

Vincent NOIRET et Gérard KIEFFER, champions de France PAC-MAN

Depuis le coup d'envoi du 7 mars dernier, plus de 50.000 candidats ont participé aux championnats de France PAC-MAN au cours des 300 Tournois organisés sur tout le territoire par ATARI. Tous furent séduits par le célèbre enzyme PAC-MAN.
Le samedi 11 septembre, dans la grande salle du "Palace" à Paris, ce fut la consécration.
Devant un millier de spectateurs, les champions PAC-MAN sélectionnés dans une vingtaine de villes (de Bastia, Toulouse, Marseille, Narbonne, jusqu'à Dole, Lille, Reims en passant par Lyon, Strasbourg, Vienne, Bordeaux...), allaient réaliser des prouesses. Le titre de Champion de France et la sélection pour les Championnats du monde de MONACO étaient en jeu. Au cours des éliminatoires, le meilleur Junior réalisa 14.500 points, surclassant des candidats Seniors qui plafonnaient à 7.900 points. La fièvre gagna l'assistance lorsque arriva l'heure décisive des finales. De multiples téléviseurs retransmettaient dans tous les coins de la salle les écrans de jeux des 3 Champions finalistes. Au coup d'envoi donné par l'animateur vedette d'Europe 1 François DIWO, un grand calme traversa l'assistance. Le jeune Charles VIDAL, 14 ans, sélectionné à Tours, fut le premier éliminé chez les Juniors. Il terminait brillant 3e avec 6.000 points. Et ce fut Vincent NOIRET, 13 ans 1/2, d'Aubervilliers, qui, avec 13.262 points, recevait la médaille d'or et l'ordinateur ATARI 800 des mains de Guy MILLANT, Président-Directeur Général d'ATARI France. Pendant tout l'été, Vincent NOIRET s'était entraîné à Arcachon sur le V.C.S. prêté par son grand-père. Chez les Seniors, Gérard KIEFFER, 37 ans, médecin à Strasbourg, remportait le titre et les mêmes lots. Lui aussi s'était particulièrement entraîné, puisqu'il avouait se lever tous les matins à 4 h pour jouer à PAC-MAN pendant 2 h avant l'arrivée des premiers patients!
A Monaco, les deux Champions Français porteront haut les couleurs tricolores au milieu d'une vingtaine de pays sélectionnés pour cette grande finale des Championnats du Monde PAC-MAN.
Parmi les candidats, on remarqua aussi un mini PAC-MAN, le jeune Nicolas RICHIR, âgé de 10 ans, sélectionné au Club VIDÉO-WEPPES de SAINGHIN-EN-WEPPES.
De 8 à 50 ans, la PACMANITE n'épargne personne.

ATARI AU SICOB

Sur le très vaste stand dont ATARI disposait au "Quatre Temps" à la Défense lors du dernier SICOB, ce fut la fête des micro-ordinateurs ATARI 400 et 800 : une quinzaine de machines qui présentaient chacune un programme passionnant.
Un très nombreux public venu manipuler et se familiariser avec les appareils a ainsi découvert une impressionnante panoplie de programmes (on dit logiciel dans le langage informatique!) :
– D'éducation (orthographe, mathématique, etc.) conçu avec la librairie HATIER.
– Le célèbre "QUID ?" des éditions LAFFONT disponible sur une disquette.
– Des programmes pour la maison avec, en particulier, un programme de mailing, un fichier d'adresses/répertoire, des recettes et dépenses ménagères ou un programme de budget prévisionnel.
– Des recettes de cuisine mises au point avec l'éditeur BORDAS (et Raymond Oliver).
– Des programmes d'enseignement des langues étrangères, de cours de musique, de dactylographie ou de calcul du biorythme.
– L'accès aux informations et à la communication. La cartouche TELELINK transforme par exemple votre ordinateur en un terminal puissant qui peut avoir accès aux banques de données existantes sur de gros ordinateurs (bourses, horaires d'avion, météo, etc.). La transmission passe par votre ligne téléphonique.
Parmi tous ces programmes, l'un d'eux retint particulièrement l'attention du public et des professionnels. Son nom : AGAM, le nom du célèbre peintre et sculpteur conseiller du président Américain. En pianotant sur le clavier de l'ATARI, chacun pouvait contrôler les jets d'eau du parvis de la Défense, conçus précisément par AGAM, et animer ainsi, en musique, un ballet aquatique.
Décidément, ces ordinateurs ATARI n'ont pas fini de nous étonner.



DEMANDE
D'ABONNEMENT GRATUIT
A I ♥ ATARI

A renvoyer au journal des Fans ATARI
9/11, rue Georges-Enesco - 94008 CRETEIL
Je désire recevoir le journal ATARI à mon domicile
NOM : ____ PRÉNOM : ____
ADRESSE : N° : ____ RUE : ____
LOCALITÉ : ____ CODE POSTAL : ____

REVUE DE PRESSE

PARIS-MATCH

"Eté 82 : 500.000 cas de "Pac-Manite en France... à l'occasion des podiums d'Europe 1, de TMC, des Dernières Nouvelles d'Alsace et de Ouest France. Lors du Triangle de la Baule en planche à voile, le 7 août, le record absolu toutes catégories a été pulvérisé par Laurent Quevatre avec 13.011 points."

LE HAVRE PRESSE

"Après une semaine de compétition le bilan est simple à faire : la famille Pouchet détient tous les records ! Stéphane, 14 ans, avec 9273 points et Jean-Luc, plus de 25 ans, avec 4081 points. "C'est un jeu formidable, déclare Stéphane, il paraît qu'en peu de temps on devient imbattable... C'est encourageant."

ATARI EN ARDÈCHE

Dans le petit village de Saint-Jean Le Centenier en Ardèche, 340 enfants adolescents ont découvert les micro-ordinateurs ATARI 400 et 800. L'été dernier toute la presse s'est fait l'écho de cette expérience unique réalisée par le Club Méditerranée.
"On ne va pas au village, on va à ATARI" déclaraient les petits camarades de Mathieu, 11 ans. Tous étaient passionnés par ces nouvelles machines et les dix ordinateurs installés par ATARI furent mis à rude épreuve. A chaque instant de la journée, une vingtaine de garçons et filles de 8 à 14 ans attendaient leur tour pour jouer à Pac-Man sur l'ATARI 400 ou à un programme éducatif baptisé "Chasser l'intrus" ou encore s'initier au langage Basic.
"Ah ! si on pouvait avoir les ordinateurs ATARI à l'école" déclara la petite Geneviève à la sortie de l'atelier. Patience... Ça ne devrait pas tarder.

COURRIER DES LECTEURS

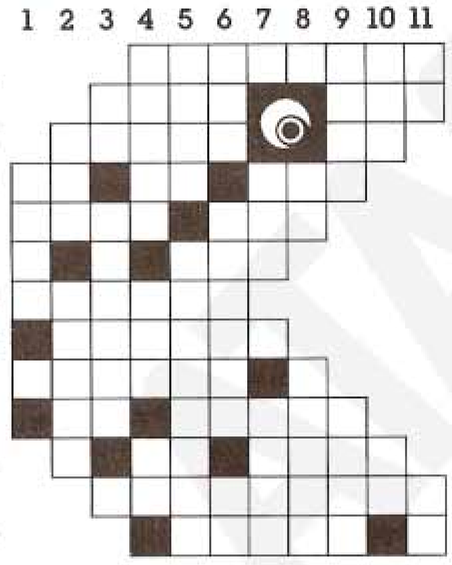
Est-il possible avec un ordinateur ATARI 400 d'avoir tous les meilleurs programmes que l'on a sur le VCS ?
(Gérard Cressy Paris 16°).

Bien entendu avec un ATARI 400 et à fortiori avec son frère aîné l'ATARI 800 les disquettes et cartouches de jeu reprendront les jeux les plus populaires du VCS mais en plus élaborés...

Avant d'acheter un ordinateur, je souhaiterais me familiariser avec le langage Basic. Comment faire ?
(Philippe Laborde Rouen).

Il existe une cassette sur le VCS intitulée "Apprendre le Basic". Mais si vous n'avez pas d'amis équipés d'un micro-ordinateur ATARI vous pouvez nous écrire pour obtenir la liste des clubs ou des show room où l'on peut se familiariser avec un ATARI 400 ou 800.

MOTS CROISÉS PAC-MAN



HORIZONTALEMENT
1/ Ils ont aussi gros appétit que notre PAC-MAN !...
2/ Où l'on peut tomber. / Lieu de passage.
3/ Changeait. / Personnel.
4/ Ancienne langue renversée. / Dans latin. / Argent.
5/ Le PAC-MAN doit se battre comme lui ! / Ce que le fantôme fait au PAC-MAN.
6/ Toujours rempli d'alcool.
7/ Devinez qui ?...
8/ Pas mienne.
9/ Pourrait être utile pour immobiliser les fantômes.
10/ Note. / Donne de l'huile.
11/ Note à l'envers. / Comme un âne !
12/ Celui d'Atari est le papa du PAC-MAN.
13/ Placées.

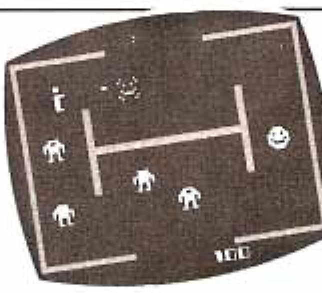
VERTICALEMENT
1/ Un applaudissement.
2/ Pas toi. / La maison du PAC-MAN.
3/ Personnel. / Pour marquer beaucoup de points, ce que PAC-MAN doit faire aux fantômes.
4/ Peut indiquer la folie. / Ame dans le désordre. / Infinitif.
5/ Ailleurs. / Les ennemis héréditaires du PAC-MAN.
6/ Comme le fantôme égaré. / Une bonne issue de secours pour PAC-MAN.
7/ Marquer le plus de points est celui du joueur. / Oiseau.
8/ Article. / Enfui.
9/ Arbre triste. / Saison gaie.
10/ Dévêtue. / Dans.
11/ Personnel. / A toi.

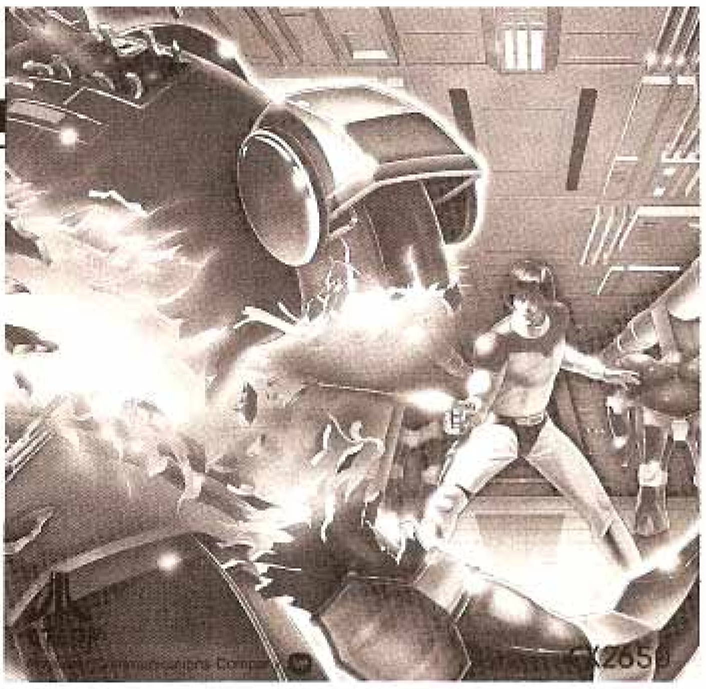
SPECIAL

NOUVEAUTÉS

BERZERK

LES ROBOTS





Vous êtes pris au piège dans une série de labyrinthes électriques dont les murs sont mortels dès qu'on les touche.
Il va falloir manœuvrer en esquivant et en abattant si possible les robots qui vous traquent.
Mais pendant cette bataille l'affreux OTTO risque à tout instant de bondir hors de sa cachette. Il faudra sortir du labyrinthe avant qu'il ne s'empare de vous.

But du jeu : A chaque robot détruit vous marquez des points. En début de partie vous disposez de trois vies, mais à chaque nouveau labyrinthe les robots tirent et se déplacent de plus en plus vite...
BERZERK comporte 12 variantes (accessible aux débutants et aux jeunes enfants).

YARS' REVENGE

LA REVANCHE DES YARS

Sous l'effet de la radioactivité, les mouches se sont transformées en créatures douées de pouvoirs extraordinaires qui se donnèrent le nom de "YARS". L'objectif principal des YARS est de prendre leur revanche sur le Qotile qui autrefois détruisit leur planète.
Ils disposent pour cela du puissant canon Zorlon ainsi que de missiles énergétiques. Mais attention aux missiles destructeurs envoyés par le Qotile.

BUT DU JEU : Franchir la barrière et anéantir le Qotile en marquant le plus de points possibles.

NOUVEAUTÉS A VENIR FIN 82

D'après les films de STEVEN SPIELBERG "E.T." et "LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE".

STEVEN SPIELBERG, l'un des réalisateurs les plus créatifs et les plus remarquables, est aussi un grand amateur des Jeux Vidéo ATARI.
Il travaille actuellement avec ATARI sur le développement de 2 nouveaux programmes de jeux dont ATARI a l'exclusivité et qui sont tirés de ses deux films qui sont en train de battre tous les records d'entrées au cinéma aux U.S.A.

DEFENDER

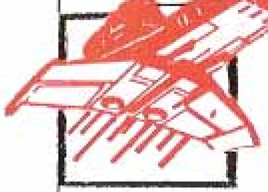
LES DÉFENSEURS DE LA TERRE

A bord de votre vaisseau spatial DEFENDER, vous êtes chargé par la sécurité terrienne de délivrer la planète Terre des Aliens et de sauver les humanoïdes de l'emprise des envahisseurs.
Avec vos missiles à laser vous détruirez les bombardiers (qui larguent des mines spatiales), les nacelles spatiales (qui libèrent des insectoïdes cracheurs de missiles) ou les convois de soucoupes.

BUT DU JEU : Dans les parties à un joueur votre but est de battre votre propre record. Dans les parties à deux joueurs, c'est celui qui a marqué le plus de points qui l'emporte. La partie s'achève lorsque les Aliens arrivent à détruire le DEFENDER et s'emparent de la Terre. Vous disposez en début de partie de trois vies et trois superbombes. Mais tous les 10.000 points il y a des primes...

SOLUTION DES MOTS CROISÉS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A				G	L	O	U	T	O	N	S
B			T	R	O	U			R	U	E
C		M	U	A	I	T			M	E	
D	C	O	■	I	N	■	B	L	E		
E	L	I	O	N	■	T	U	E			
F	A	■	C	■	F	U	T				
G	P	A	C	M	A	N					
H	■	T	I	E	N	N	E				
I	K	A	R	A	T	E	■	E			
J	■	R	E	■	O	L	I	V	E		
K		I	■	I	M	■	B	A	T	E	
L			P	R	E	S	I	D	E	N	T
M				■	S	I	S	E	S	■	A

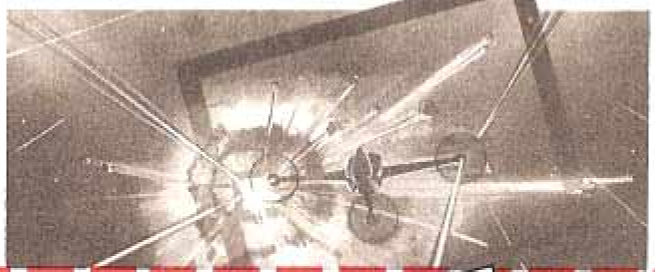


STAR RAIDERS

ODYSSÉE DE L'ESPACE

STAR RAIDERS vous confie la mission de détruire les navires de guerre des Krylons qui se dirigent vers votre base stellaire.
Si votre base stellaire est détruite, vous ne pourrez plus vous réapprovisionner en carburant ou réparer votre vaisseau spatial et il vous faudra anéantir les Krylons avant que votre vaisseau ne soit lui-même désintégré.
La flotte des Krylons engagera le combat chaque fois qui vous vous trouverez ensemble dans le même secteur de la galaxie.
Si vous êtes touché par un astéroïde ou une torpille ennemie lorsque vos boucliers sont baissés, ou si vous tombez en panne de carburant, votre vaisseau est détruit et le jeu se termine.
Si vous accomplissez votre mission avec succès, un certain grade vous est attribué en fonction de vos performances.
Votre vaisseau spatial STAR FIGHTER est équipé de dispositifs de contrôle et de poursuite les plus modernes du monde.
Vous pourrez choisir parmi 4 types de missions différentes.
Si vous choisissez le niveau de difficulté B, vos écrans protecteurs se mettent en place automatiquement pour vous défendre et l'ordinateur vous aidera à manipuler votre STAR FIGHTER.
Si vous choisissez le niveau de difficulté A, vous contrôlez votre vaisseau vous-même manuellement.

BUT DU JEU : Obtenir le meilleur grade possible.
Si vous réussissez la première mission vous serez gradé PILOTE.
Si vous réussissez la deuxième mission vous serez gradé AS.
Si vous réussissez la troisième mission vous serez gradé AIGLE.
Si vous réussissez la quatrième mission vous serez gradé ÉTOILE.



BON POUR T-SHIRT ATARI® à renvoyer en joignant votre règlement à

ATARI, 9/11, rue Georges-Enesco, 94008 CRETEIL.

JE DÉSIRE RECEVOIR
☐ (Nombre) T-SHIRT(S)
☐ Homme ☐ Femme
Taille ☐ grand Taille ☐ grand
☐ moyenne ☐ moyenne
☐ petite ☐ petite

Au prix de 30,00 F TTC le T-SHIRT

VOUS TROUVEREZ CI-JOINT
LE RÈGLEMENT D'UN MONTANT
DE : ______________ FRANCS

Merci d'envoyer mon (mes) tee-shirt(s) à :

NOM : ______________
Prénom : ______________
ADRESSE : N° : ____ Rue : ______
VILLE : ________ Code postal : ____